

Il progetto si sviluppa su un partenariato (Grecia, Italia, Lituania, Romania, Spagna e Regno Unito)



#### Coordinatore del Progetto:

Consiliul National al Intreprinderilor Private Mici si Mijlocii din Romania (C.N.I.P.M.M.R)  
Arad, Romania.  
contact@imm-erad.ro

#### Partners:

Inova Consultancy Ltd  
Campo Lane Sheffield,  
United Kingdom  
info@inovaconsult.com

Socialinius Inovacijų Fondas  
Kaunas, Lithuania  
info@ipf.lt

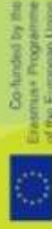
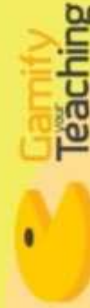
Kentro Merimas Oikogeneias  
Kai Paidou  
Athens  
Greece  
kmop@kmop.eu

InEuropa srl  
Modena, Italy  
progetti@ineuropa.info

Fyg Consultores  
Valencia, Spain  
info@fygconsultores.com

Centre for Education and  
Enterprise Support  
Rzeszów Poland  
office@cekep.eu

attività che mirano a creare *game*, nonché a sviluppare tecnologia innovativa di *gamification*, all'imprenditorialità, e all'utilizzo di tecniche di gioco.



Co-funded by the  
European Programme  
of the European Union

[www.gamify-project.eu](http://www.gamify-project.eu)

## Il Progetto

Ad oggi in Unione Europea ci sono 25 milioni di ragazzi sotto i 25 anni che risultano disoccupati.

Secondo l'iniziativa "Rethink Education" (2012), al fine di "nuove competenze per il 21° secolo" bisognerebbe dare maggior *sviluppo della capacità imprenditoriale* considerata una delle principali competenze capaci di colmare la disoccupazione. Nonostante l'imprenditorialità attualmente materia di insegnamento in molti dei corsi scolastici europei, questa non viene trattata come un *efficace metodo didattico*.

### Gamify your teaching

ha l'obiettivo di sostenere lo *sviluppo delle competenze professionali* di insegnanti e formatori che si occupano di imprenditori, nonché migliorare l'insegnamento delle ICT attraverso una *pedagogia innovativa* che si avvicina all'insegnamento legato all'utilizzo di specifiche tecniche di gioco.



**Aumentare le competenze professionali di insegnanti e formatori del mondo dell'imprenditoria attraverso il gioco.**

## Output

Si introdurrà concretamente il progetto?

### ANALISI DEI BISOGNI

Lo scopo di definire le principali che dovrà essere, nonché il livello di coinvolgimento nel campo delle ICT di insegnanti e formatori.

### GIOCO

7 moduli di insegnamento a capacità imprenditoriali. Il gioco è suddiviso in livelli, sulla base di contenuti che variano con un'attività imprenditoriale. Il gioco consiste in una vera e propria avventura, composta da una serie di percorsi da seguire in base alle decisioni



## Risultati

Il progetto avrà un impatto significativo, che si noterà in particolare su insegnanti e studenti che utilizzeranno i prodotti e che, di conseguenza, avranno l'opportunità di incrementare le proprie competenze imprenditoriali, nonché quelle relative al settore delle nuove tecnologie.

Nel lungo periodo il progetto avrà un impatto rilevante su come aumentare lo spirito di imprenditorialità, non solo degli studenti che prenderanno parte al progetto, ma anche di altri giovani, che saranno raggiunti attraverso canali di comunicazione diversi.

Il progetto è anche un'occasione importante per aumentare la collaborazione fra scuole di formazione professionale, imprese, parti sociali ed altri organismi del settore in tutta Europa, nonché la condivisione di esperienze e competenze tra tutti i paesi partner del progetto.

### MATERIALI DIDATTICI

Sono finalizzati a guidare gli insegnanti nell'utilizzo del gioco.

I materiali saranno disponibili in formato elettronico e scaricabili direttamente dal sito dedicato.

### CASE STUDIES

Consiste in una raccolta di almeno 35 esperienze di successo delle imprese per sostenere tutti coloro che vogliono intraprendere un percorso imprenditoriale.

Tutte le attività si baseranno su una ricerca specifica effettuata dai partner e da esperti esterni nel campo della ricerca sociale.

Le attività coinvolgeranno direttamente insegnanti, formatori, studenti, nonché tutti gli altri soggetti che operano nel settore della formazione professionale.

Durata del progetto: 24 mesi



Per saperne di più, visitate

[www.gamify-project.eu](http://www.gamify-project.eu)

